

Scan to discover more
Numberblocks Activity Sets!

Escanee para descubrir más ¡Conjuntos de
actividades Numberblocks!

Balayez pour en savoir plus sur les
ensembles d'activités Numberblocks!

© 2024 hand2mind, Inc. All rights reserved. © 2024 Alphablocks Ltd.
All rights reserved.
Numberblocks and all related titles, logos and characters are trademarks
of Alphablocks Ltd. numberblocks.tv.

500 Greenview Court, Vernon Hills, Illinois 60061-1862

Made in China. Please retain the package for future reference.
Hecho en China. Conserve el envoltorio para futuras referencias.
Fabrique en Chine. Veuillez conserver l'emballage pour référence future.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA.

Piezas pequeñas. No apto para menores de 3 años.

AVERTISSEMENT : RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.

Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Connect with us.



800.445.5985

hand2mind.com

hand2
mind.

Number
BLOCKS



Scanned + Archived
By:
FindMyManual.org

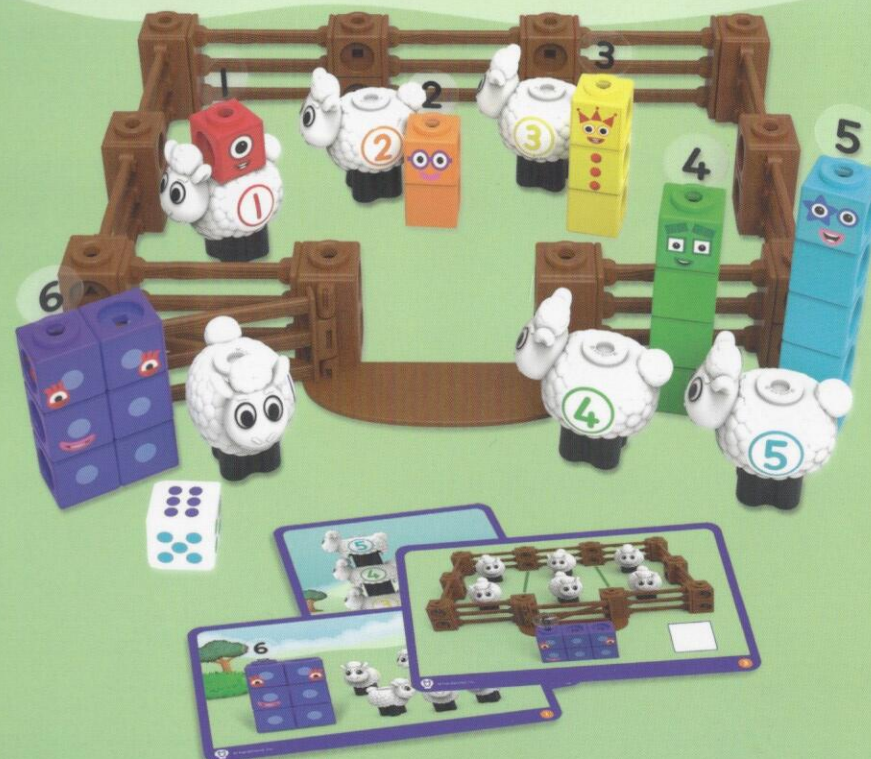
Item No: 96093

AGES
años, ans;

3+

MathLink® Cubes Activity Set Numberblocks Sheep Farm

Conjunto de Actividad con Cubos MathLink® Granja de Ovejas Numberblocks
Ensemble d'activités avec cubes MathLink® Ferme de moutons Numberblocks



Count on a fun-filled
farm adventure!



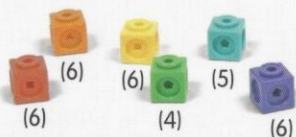
WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

Introduction

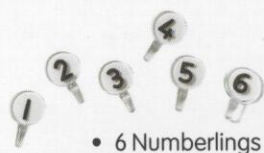
The farm is buzzing with number fun as you build and count sheep with the MathLink® Cubes Activity Set Numberblocks Sheep Farm. *But now it's time for sheep to sleep!* Children will love corralling the escaping sheep with Numberblocks friends One to Six in math stories inspired by the global hit TV series. Motivate young learners to practice counting, grouping, composing, and decomposing numbers to 6 and more through active, creative play.

Includes

- 33 MathLink Cubes for Numberblocks



- 6 two-piece Sheep with 6 Stickers



- 6 Numberlings



- 9 Fence Pieces

- 1 Gate



- 20 MathLink Cubes for Sheep Pen



- 1 Sticker Sheet



- 1 Die

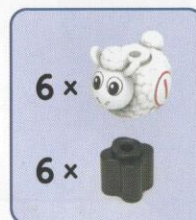
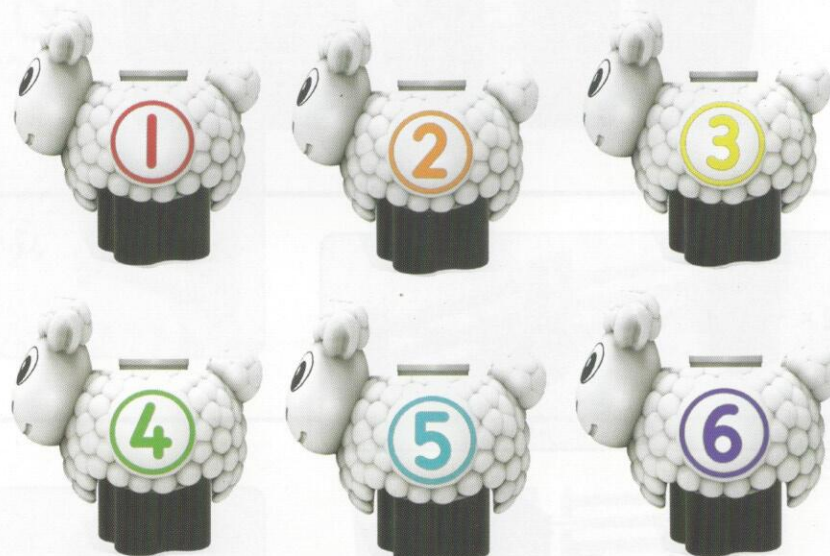
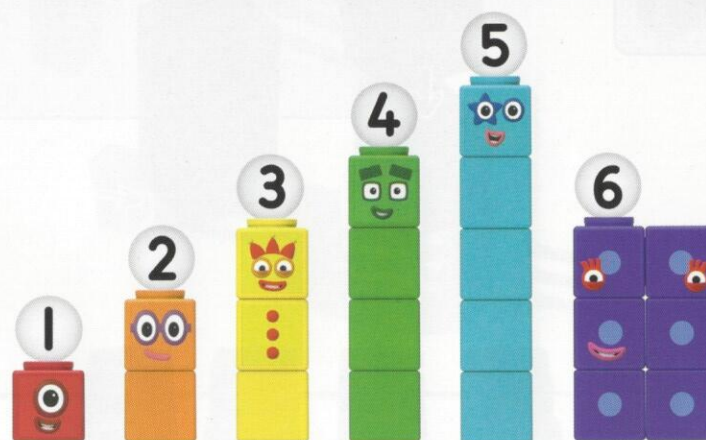
10 math activities on 5 double-sided Activity Cards (with 1 Stand)



Get Started

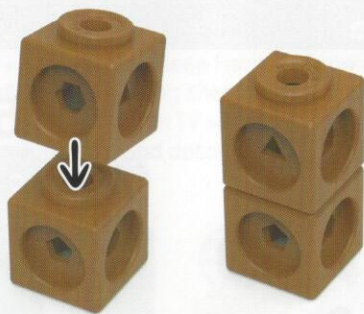
Introduce children to the Numberblocks by watching the Numberblocks episode "Counting Sheep." Guide children to notice how the sheep make different numbers (*grouping*) as they play—and then escape! Point out how Numberblocks can join together to make a new number (*composing*) and break apart to make new numbers (*decomposing*): $3 + 3 = 6$; $6 - 3 = 3$. Build the Numberblocks and farm together (see Time to Build, pp. 3–6). Then encourage children to play along with the episode.

Time to Build • Hora de construir • C'est le temps de construire

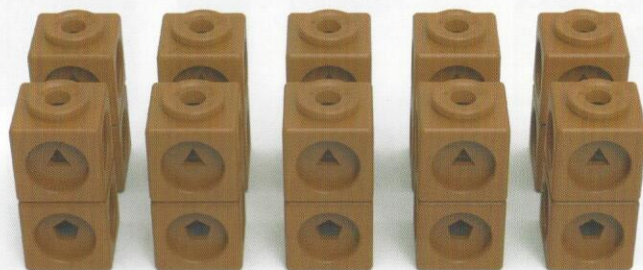


①

20 x



2



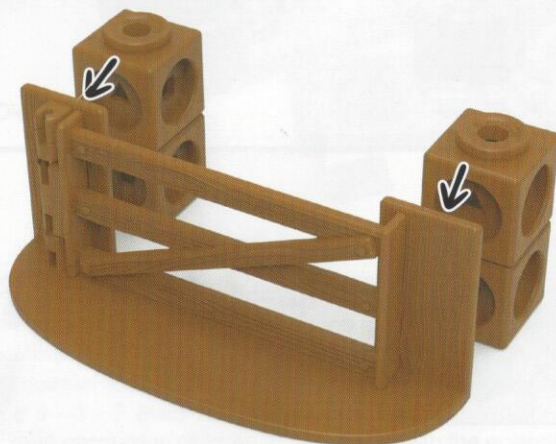
2 x



1 x



3



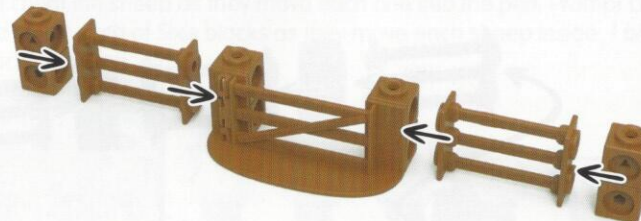
2 x



2 x



4



2 x



2 x



5



2 x

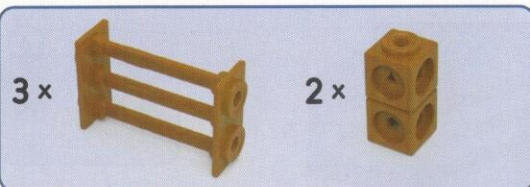


2 x

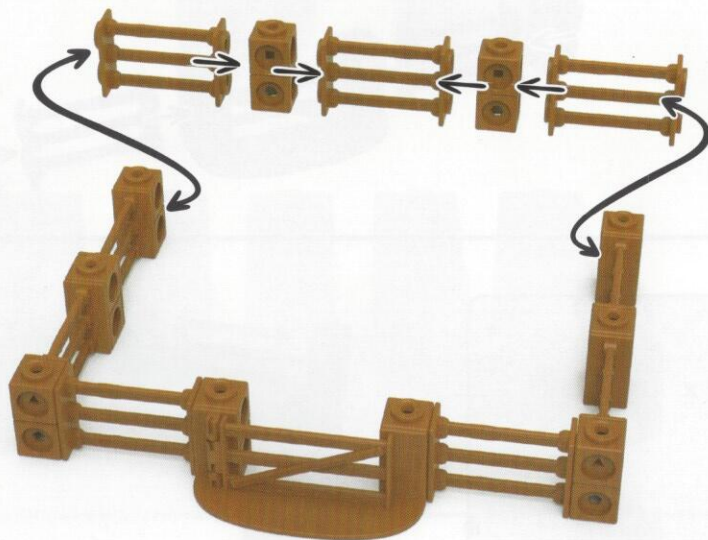


6





7



8



Activities*

1 Count and Order

Skills: counting, number order, one-to-one correspondence

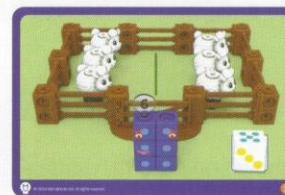
- Let's help Six count her sheep and bring them home! Can you put them in order? Place Six next to the sheep pen. Guide children to line up the sheep in number order to enter the pen, saying each number: 1, 2, 3, 4, 5, 6.
- Children will count the sheep as they move each one into the pen. Prompt children to touch and count each of Six's blocks as they move each sheep inside: 1 block, 1 sheep; 2 blocks, 2 sheep, etc.



2 3 How Many in a Group?

Skills: counting, grouping, composing/decomposing 6

- Show children Card 2 and re-create the scene. Six rolled her die, and the sheep put themselves into groups. What number did Six roll? (3) Guide children to touch and count the sheep in each group: 3. Six is the same as $3 + 3$. Have them find the number on the die that shows how many sheep are in each group. Then have children place the die with this number face up in the blank square on the card—or next to the card if it's in the stand.



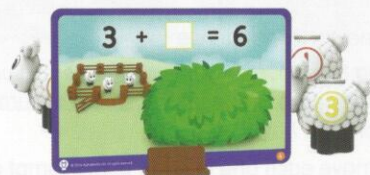
- Repeat the activity with Card 3, splitting the sheep into 3 groups of 2: Six is the same as $2 + 2 + 2$.
- Regroup to 6:** Ask children to roll the die. Using the number on the die, say: Okay, sheep, here's what to do. Arrange yourself in groups of ____ (number from die)! Guide children to count out the sheep to make the number on the die. If the groups aren't equal, discuss how the sheep can be regrouped equally to make 6. For example, a group of 4 and a group of 2 can be regrouped equally into 3 groups of 2.

4 5 How Many Are Missing?

Skills: composing/decomposing 6

Ask children to count how many sheep are in the pen on the card. Guide children to place the same number of sheep in their pen to match: *The sheep are playing Hide and Sheep!* Have children place the card on the stand and hide the remaining sheep behind the bush. *How many sheep have escaped?* Children will help Six herd the hiding sheep back into the pen to make 6.

Extend play by having children roll the die to see how many sheep should stay in the pen. Children will count and group the sheep that get away!



1 2 3 Runaway Sheep

Skills: counting, composing/decomposing 6

- Place sheep outside the pen in groups of 1. *The sheep have escaped all over the place! There are too many groups. Six needs help from her Numberblocks friends. Which friend matches the number of sheep in each group?*
- Guide children to decompose Six, placing one MathLink® Cube on each sheep. Then have them trade the purple Six blocks for 6 red Ones. Each Numberblock One can ride the sheep back into the pen so children can count sheep as they enter. The One blocks can then join together to make Six again!

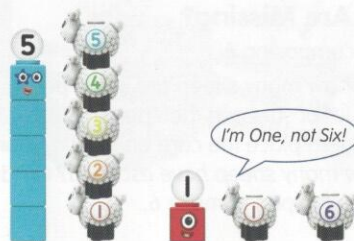
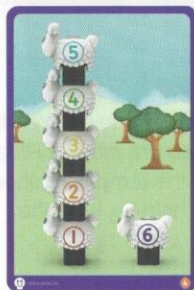


- Repeat the game with Activity Cards 2 and 3 to practice making 6 with 2 groups of 3 and 3 groups of 2.

4 5 Stack the Sheep

Skills: composing/decomposing 6

- Prompt children to make 2 stacks of sheep as shown on Card 4. Guide them to count the 5 sheep and then 1 sheep: 1, 2, 3, 4, 5, 1.
- The naughty sheep are still escaping! Which friends can help Six this time?* Encourage children to match the 5 sheep with Numberblock Five and 1 sheep with Numberblock One. *Five and One can herd the sheep back into the pen: $6 = 5 + 1$.* Repeat the game on Card 5.
- Roll and Stack:** Encourage children to roll the die to make a stack of sheep, then count the remaining sheep and make a second stack for a total of 6.

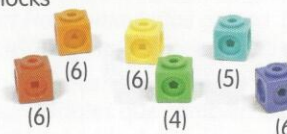


ES Introducción

La diversión numérica se desata en la granja cuando construyes y cuentas las ovejas del Conjunto de Actividades con Cubos MathLink® Granja de Ovejas ¡Pero ahora es momento de que las ovejas vayan a dormir! Los niños amarán dejar en el corral a la oveja fugitiva con los amigos Numberblocks Uno a Seis en las historias matemáticas inspiradas por la serie de televisión famosa en todo el mundo. Motive a los aprendices jóvenes a practicar el conteo, agrupamiento, composición y la descomposición de números hasta el 6 y más mediante el juego interactivo y creativo.

Incluye

- 33 Cubos MathLink para Numberblocks



- 6 Ovejas de 2 piezas con 6 pegatinas



- 6 Numberlings



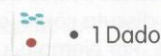
- 1 Puerta



- 20 Cubos MathLink para establo de ovejas



- 1 Hoja de pegatinas



- 1 Dado

10 actividades matemáticas en 5 tarjetas de actividades de doble cara (con 1 base)



Guía inicial

Presente a los niños los Numberblocks observando el episodio de Numberblocks "A contar ovejas". Guíe a los niños para que entiendan por qué las ovejas tienen números diferentes (*agrupando*) mientras juegan ¡y luego escapan! Señale de qué manera los Numberblocks pueden unirse para formar un nuevo número (*composición*) y separarse para formar otros números (*descomposición*): $3 + 3 = 6$; $6 - 3 = 3$. Construye los Numberblocks y la granja al mismo tiempo (consulta la sección Hora de construir, pp. 3-6). Luego alienta a los pequeños para que jueguen como en el episodio.

Actividades*

1 Cuenta y ordena

Habilidades: contar, orden numérico, correspondencia uno a uno

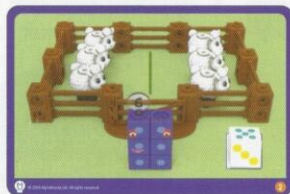
- ¡Ayudemos a Seis a contar sus ovejas y a llevarlas a casa! ¿Puedes ponerlas en orden? Coloca a Seis junto al establo de ovejas. Guía a los pequeños para que alineen la oveja en orden numérico para ingresar al establo, mencionando cada número: 1, 2, 3, 4, 5, 6.
- Los niños contarán las ovejas mientras se mueven cada una dentro del establo. Indica a los niños que toquen y cuenten cada uno de los bloques de Seis mientras desplazan cada oveja al interior: 1 bloque, 1 oveja; 2 bloques, 2 ovejas, etc.



2 3 ¿Cuántos caben en un grupo?

Habilidades: conteo, agrupación, composición/descomposición en 6

- Muestra a los niños la Tarjeta 2 y recrea la escena. Seis lanza su dado y las ovejas se asignan a sí mismas en grupos. ¿Qué número sacó Seis? (3) Guía a los niños para que toquen y cuenten las ovejas en cada grupo: ¡3! Seis es igual a 3 + 3. Pídeles que busque el número en el dado que muestre cuántas ovejas hay en cada grupo. Luego los niños colocan el dado con el número mirando hacia arriba en el cuadro blanco en la tarjeta, o junto a la carta si no está en la base.



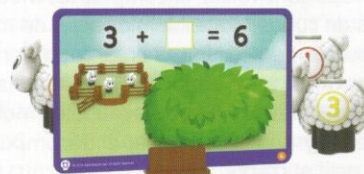
- Repita la actividad con la Carta 3, separando las ovejas en 3 grupos de 2: Seis es igual a 2 + 2 + 2.
- **Reagrupe en 6:** Pida a los niños que lancen el dado. Usando el número en el dado, diga: Bueno, ovejas, esto es lo que haremos. ¡Organícense en grupos de ____ (número del dado)! Guía a los niños para que cuenten las ovejas que forman el número en el dado. Si los grupos no son equivalentes, discuta cómo las ovejas pueden reagruparse de manera equitativa para formar 6. Por ejemplo, un grupo de 4 y un grupo de 2 pueden reagruparse equitativamente en 3 grupos de 2.

4 5 ¿Cuántos faltan?

Habilidades: composición/descomposición en 6

- Pida a los niños que cuenten cuántas ovejas hay en el establo sobre la carta. Guía a los niños para que coloquen la misma cantidad de ovejas en su establo para coincidencia: ¡Las ovejas están jugando al escondite! Pida a los niños que coloquen la carta sobre la base y que escondan las ovejas restantes detrás de los arbustos. ¿Cuántas ovejas escaparon? Los niños ayudarán a Seis a pastorear las ovejas de regreso al establo para formar 6.

Amplíe el juego pidiendo a los niños que lancen el dado para ver cuántas ovejas deben permanecer en el establo. ¡Los niños contarán y agruparán las ovejas fugitivas!



1 2 3 ovejas fugitivas

Habilidades: conteo, composición/descomposición en 6

- Coloque las ovejas fuera del establo en grupos de 1. ¡Las ovejas han escapado por todo el lugar! Hay demasiados grupos. Seis necesita ayuda de sus amigos Numberblocks. ¿Qué amigos coinciden con el número de ovejas en cada grupo?
- Guía a los niños para descomponer a Seis, colocando un MathLink® Cube sobre cada oveja. Luego, pídeles que cambien los bloques Seis púrpuras por 6 Unos rojos. Cada Uno Numberblock puede montar una oveja de regreso al establo para que los niños puedan contar las ovejas a medida que ingresen. ¡Los bloques Uno pueden unirse para volver a formar a Seis!



- Repita el juego con las Tarjetas de actividad 2 y 3 para practicar la formación de 6 en 2 grupos de 3 y 3 grupos de 2.

4 5 Apilar las ovejas

Habilidades: composición/descomposición en 6

- Indique a los niños que formen 2 pilas de ovejas como se muestra en la Carta 4. Guíelos para contar las 5 ovejas y luego 1 oveja: 1, 2, 3, 4, 5, 1.
- ¡Las ovejas traviesas siguen escapando! ¿Qué amigos pueden ayudar a Seis esta vez? Aliente a los niños a igualar las 5 ovejas con el Numberblock Cinco y 1 oveja con el Numberblock Uno. Cinco y Uno pueden pastorear las ovejas de regreso al establo: 6 = 5 + 1. Repita el juego en la Carta 5.
- **Lance y apile:** Anime a los niños a lanzar el dado para formar una pila de ovejas, luego cuente las ovejas restantes y forme una segunda pila para un total de 6.

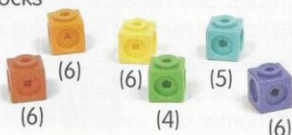


FR Introduction

La ferme regorge de plaisir pendant que vous construisez et comptez les moutons avec l'ensemble d'activités Numberblocks de cubes MathLink^{MD} la ferme de moutons. *Mais maintenant, il est temps pour les moutons de dormir!* Les enfants adoreront rassembler les moutons en fuite avec leurs amis Numberblocks Un à Six dans des histoires mathématiques inspirées de la série télévisée à succès mondial. Motivez les jeunes apprenants à s'entraîner à compter, regrouper, composer et décomposer les nombres jusqu'à 6 et plus grâce à un jeu actif et créatif.

Incluye

- 33 cubes MathLink pour Numberblocks



- 6 moutons en deux pièces avec 6 autocollants



- 6 nombres



- 9 pièces de clôture

- 1 barrière



- 1 feuille d'autocollants



- 20 cubes MathLink pour enclos à moutons

10 activités mathématiques sur 5 cartes d'activités recto-verso (avec 1 support)



- 1 dé

Commençons

Présentez Numberblocks aux enfants en regardant l'épisode Numberblocks « Compter les moutons ». Guidez les enfants pour qu'ils remarquent comment les moutons font des nombres différents (*regroupement*) pendant qu'ils jouent – puis s'échappent! Expliquez comment les blocs de nombres peuvent s'unir pour créer un nouveau nombre (*composition*) et se séparer pour créer de nouveaux nombres (*décomposition*) : $3 + 3 = 6$; $6 - 3 = 3$. Construisez les Numberblocks et cultivez ensemble (voir C'est le temps de construire, pp. 3–6). Encouragez ensuite les enfants à jouer tout au long de l'épisode.

Activités*

1 Compter et mettre en ordre

Compétences : comptage, ordre des nombres, jumelage individuel

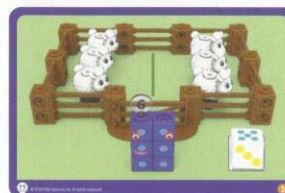
- *Aidons Six à compter ses moutons et à les ramener à la maison! Votre enfant peut-il les classer par ordre?* Placez Six à côté de l'enclos à moutons. Demandez aux enfants d'aligner les moutons par ordre numérique pour entrer dans l'enclos, en prononçant chaque nombre : 1, 2, 3, 4, 5, 6.
- Les enfants compteront les moutons à mesure qu'ils les déplaceront dans l'enclos. Invitez les enfants à toucher et à compter chacun des blocs de Six pendant qu'ils déplacent chaque mouton à l'intérieur : 1 bloc, 1 mouton; 2 blocs, 2 moutons, etc.



2 3 Combien dans un groupe?

Compétences : comptage, regroupage, composition/décomposition 6

- Montrez aux enfants la carte 2 et recréez la scène. Six a lancé son dé et les moutons se regroupèrent. Quel nombre Six a-t-elle obtenu? (3) guidez les enfants pour qu'ils touchent et comptent les moutons de chaque groupe : 3! Six équivaut à $3 + 3$. Demandez-leur de trouver le nombre sur le dé qui indique le nombre de moutons dans chaque groupe. Demandez ensuite aux enfants de placer le dé avec ce numéro face visible dans la case vierge de la carte ou à côté de la carte si elle est sur le support.



- Répétez l'activité avec la carte ③, en divisant les moutons en 3 groupes de 2 : Six équivaut à $2 + 2 + 2$.
- **Regroupez à 6** : demandez aux enfants de lancer le dé. En utilisant le nombre sur le dé, dites : *D'accord les moutons, voici quoi faire. Organisez-vous en groupes de ____ (nombre sur le dé)!* Guidez les enfants à compter les moutons pour obtenir le nombre sur le dé. Si les groupes ne sont pas égaux, discutez de la façon dont les moutons peuvent être regroupés de manière égale pour faire 6. Par exemple, un groupe de 4 et un groupe de 2 peuvent être regroupés à parts égales en 3 groupes de 2.

④ ⑤ combien en manquent-ils?

Compétences : composition/décomposition de 6

- Demandez aux enfants de compter combien de moutons se trouvent dans l'enclos sur la carte. Guidez les enfants pour qu'ils placent le même nombre de moutons dans leur enclos pour qu'ils correspondent : *Les moutons jouent à la cachette!* Demandez aux enfants de placer la carte sur le support et de cacher les moutons restants derrière le buisson. *Combien de moutons se sont échappés?* Les enfants aideront Six à ramener les moutons cachés dans l'enclos pour en faire 6.

Prolongez le jeu en demandant aux enfants de lancer le dé pour voir combien de moutons doivent rester dans l'enclos. Les enfants compteront et regrouperont les moutons qui s'enfuient!



① ② ③ moutons en fuite

Compétences : comptage, composition/décomposition 6

- Placez les moutons à l'extérieur de l'enclos en groupes de 1. *Les moutons se sont enfuis partout! Il y a trop de groupes. Six a besoin de l'aide de ses amis Numberblocks. Quel ami correspond au nombre de moutons dans chaque groupe?*
- Guidez les enfants à décomposer Six, en plaçant un cube MathLink^{MD} sur chaque mouton. Demandez-leur ensuite d'échanger les six blocs violets contre 6 blocs rouges. Chaque Numberblock Un peut ramener les moutons dans l'enclos afin que les enfants puissent compter les moutons à leur entrée. Les blocs Un peuvent ensuite s'assembler pour former à nouveau Six!
- Répétez le jeu avec les cartes d'activités ② et ③ pour vous entraîner à en faire 6 avec 2 groupes de 3 et 3 groupes de 2.



④ ⑤ empilez les moutons

Compétences : composition/décomposition de 6

- Demandez aux enfants de former 2 piles de moutons comme indiqué sur la carte ④. Guidez-les pour compter les 5 moutons puis 1 mouton : 1, 2, 3, 4, 5. 1.
- *Les vilains moutons s'échappent encore! Quels amis peuvent aider Six cette fois-ci?* Encouragez les enfants à faire correspondre les 5 moutons avec Numberblock Cinq et 1 mouton avec Numberblock Un. *Cinq et Un peuvent ramener les moutons dans l'enclos : $6 = 5 + 1$.* Répétez le jeu sur la carte ⑤.
- **Lancer et empiler** : encouragez les enfants à lancer le dé pour former une pile de moutons, puis à compter les moutons restants et à former une deuxième pile pour un total de 6.

